

Express Mail Label No.

Dated: _____

Docket No.: 09868/000M895-US0
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of: Satoshi Suda, et al.

Application No.: Not Yet Assigned

Confirmation No.:

Filed: Concurrently Herewith

Art Unit: N/A

For: GAME MACHINE, SLOT MACHINE, AND
GAME PROGRAM

Examiner: Not Yet Assigned

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

MS Patent Application
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

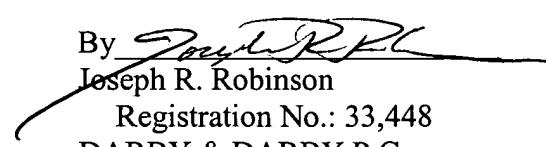
Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

Country	Application No.	Date
Japan	2002-353209	December 5, 2002

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: December 1, 2003

Respectfully submitted,

By 
Joseph R. Robinson

Registration No.: 33,448
DARBY & DARBY P.C.
P.O. Box 5257
New York, New York 10150-5257
(212) 527-7700
(212) 753-6237 (Fax)
Attorneys/Agents For Applicants

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed
with this Office.

出願年月日 2002年12月 5日
Date of Application:

出願番号 特願2002-353209
Application Number:

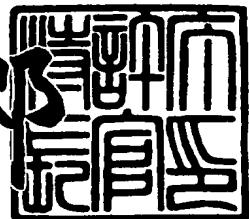
[ST. 10/C] : [JP2002-353209]

出願人 コナミ株式会社
Applicant(s):

2003年 7月 8日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田信一郎



【書類名】 特許願

【整理番号】 P1754

【提出日】 平成14年12月 5日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 5/04

【発明者】

【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社
内

【氏名】 須田 聰

【発明者】

【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社
内

【氏名】 高橋 克

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100114258

【弁理士】

【氏名又は名称】 福地 武雄

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 150914

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機、スロットマシンおよび遊技プログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 通常ゲーム、および前記通常ゲームよりもプレイヤーに有利となる可能性が高いボーナスゲームを行なう遊技機であって、

遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ボーナスシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、または前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行ない得る表示部と、

ゲーム状態が前記通常ゲームである場合、少なくとも一つの前記ボーナスシンボルが、前記ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件を満たして前記表示部で停止表示される、あるいは停止表示されたかどうかを判定する判定部とを備え、

前記表示部は、前記条件が満たされる、あるいは満たされた場合、前記ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、前記ボーナスゲームの開始前に表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 プレイヤーに付与され得る前記配当値の取り得べき値の可能性が、ある値幅で特定されることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 プレイヤーに付与され得る前記配当値の取り得べき値の可能性が、複数の独立した値で特定されることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記配当値の取り得べき値の可能性が、加算または乗算演算子を用いた値表記で定義されることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】 前記表示部は、プレイヤーに付与され得る前記配当値の取り得べき値の可能性を、前記ボーナスシンボルが表示された各表示領域内で前記ボーナスシンボルと共に表示することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】 プレイヤーによるベット数に応じて、前記各ボーナスシンボルと共に表示された前記配当値の取り得べき値の可能性を変化させることを特徴

とする請求項5記載の遊技機。

【請求項7】 請求項5記載の遊技機を含み、プレイヤーによってあらかじめ選択された入賞ラインの数に応じて、前記各ボーナスシンボルと共に表示された前記配当値の取り得べき値の可能性を変化させることを特徴とするスロットマシン。

【請求項8】 通常ゲーム、および前記通常ゲームよりもプレイヤーに有利となる可能性が高いボーナスゲームを、コンピュータによって実行、提供するための遊技プログラムであって、

遊技機表示部の複数の表示領域にそれぞれシンボルを表示する処理と、
遊技開始にともない、前記複数の表示領域で停止状態にあった前記シンボルを、ボーナスシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、または前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行なう処理と、

ゲーム状態が前記通常ゲームである場合、少なくとも一つの前記ボーナスシンボルが、前記ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件を満たして前記停止表示される、あるいは停止表示されたかどうかを判定する処理と、

前記判定の結果、前記条件が満たされる、あるいは満たされた場合、前記ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を演算する処理と、

前記演算の結果を前記ボーナスゲームの開始前に前記遊技機表示部に表示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読み取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴とする遊技プログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ボーナスゲームの開始前に、ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を表示する遊技機および遊技プログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来から、通常ゲームの他に、通常ゲームよりもプレイヤーに有利となる可能性が高いボーナスゲームを行なう遊技機が知られている。ボーナスゲームでは、通常ゲームとは異なった、魅力的なゲームが行なわれるだけでなく、入賞の確率が高くなったり、入賞時の払い出しが大きくなったりするので、プレイヤーは、ボーナスゲームに対して大きな期待を持つのが通常である。

【0003】

また、数字あるいは倍率をシンボル表示領域に表示し、かつ、それをワイルドシンボルとしても機能させて、入賞ラインに揃った図柄の配当に対して、その数字倍あるいはその数字をプラスした分を配当とする遊技機も知られている。

【0004】**【特許文献1】**

実公平520383号公報

【0005】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、従来は、ボーナスゲームにおいてプレイヤーが獲得し得る配当の値を明示する遊技機は知られていなかった。特に、トータル・ベット数に応じてボーナスゲームでプレイヤーが獲得し得る配当値を明示する遊技機は存在していなかった。従って、ボーナスゲームにおいてプレイヤーが獲得し得る配当値をボーナスゲーム前に表示することによって、プレイヤーの好奇心をより強く掻き立てることが可能であると考えられる。

【0006】

本発明は、ボーナスゲームの開始前に、ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を表示することによって、プレイヤーの好奇心をより強く掻き立てることができる遊技機および遊技プログラムを提供することを目的とする。

【0007】**【課題を解決するための手段】**

上記の目的を達成するため、本発明の遊技機は、通常ゲーム、および前記通常

ゲームよりもプレイヤーに有利となる可能性が高いボーナスゲームを行なう遊技機であって、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ボーナスシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、または前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行ない得る表示部と、ゲーム状態が前記通常ゲームである場合、少なくとも一つの前記ボーナスシンボルが、前記ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件を満たして前記表示部で停止表示される、あるいは停止表示されたかどうかを判定する判定部とを備え、前記表示部は、前記条件が満たされる、あるいは満たされた場合、前記ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、前記ボーナスゲームの開始前に表示することを特徴としている。

【0008】

このように、上記の条件が満たされる、あるいは満たされた場合、ボーナスゲームでの配当として、プレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、ボーナスゲームの開始前に表示するので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値を事前に知ることができる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0009】

また、本発明の遊技機は、プレイヤーに付与され得る前記配当値の取り得べき値の可能性が、ある値幅で特定されることを特徴としている。

【0010】

このように、配当値の取り得べき値の可能性が、ある値幅で特定されるので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値を事前に知ることができる。値幅とは、例えば、「30～100」というように下限値と上限値とによって挟まれた数値の範囲のことである。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0011】

また、本発明の遊技機は、プレイヤーに付与され得る前記配当値の取り得べき値の可能性が、複数の独立した値で特定されることを特徴としている。

【0012】

このように、配当値の取り得べき値の可能性が、複数の独立した値で特定されるので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値を事前に知ることができ。複数の独立した値とは、例えば、「30」、「50」、「100」というように相互に無関係な独立した数値のことである。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0013】

また、本発明の遊技機は、前記配当値の取り得べき値の可能性が、加算または乗算演算子を用いた値表記で定義されることを特徴としている。

【0014】

このように、配当値の取り得べき値の可能性が、加算または乗算演算子を用いた値表記で定義されるので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値の大きさを容易に予想することが可能となる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0015】

また、本発明の遊技機は、前記表示部は、プレイヤーに付与され得る前記配当値の取り得べき値の可能性を、前記ボーナスシンボルが表示された各表示領域内で前記ボーナスシンボルと共に表示することを特徴としている。

【0016】

このように、ボーナスシンボルが表示された各表示領域内で、ボーナスシンボルと共に、配当値の取り得べき値の可能性を表示するので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値の大きさを直感的に把握することができる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0017】

また、本発明の遊技機は、プレイヤーによるベット数に応じて、前記各ボーナスシンボルと共に表示された前記配当値の取り得べき値の可能性を変化させることを特徴としている。

【0018】

このように、各ボーナスシンボルと共に表示された配当値の取り得べき値の可能性が、プレイヤーによるベット数に応じて変化する。例えば、ベット数が2倍、3倍と変化すると、それに対応するように、配当値の取り得べき値の可能性も2倍、3倍と変化するのである。ベット数が多いほどボーナスゲームにおける配当値も大きくなるようにすることによって、プレイヤーはベット数を大きくさせることを試みる傾向が強くなる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0019】

また、本発明のスロットマシンは、請求項5記載の遊技機を含み、プレイヤーによってあらかじめ選択された入賞ラインの数に応じて、前記各ボーナスシンボルと共に表示された前記配当値の取り得べき値の可能性を変化させることを特徴としている。

【0020】

このように、各ボーナスシンボルと共に表示された配当値の取り得べき値の可能性が、プレイヤーによってあらかじめ選択された入賞ラインの数に応じて変化する。例えば、プレイヤーによってあらかじめ選択された入賞ラインの数が2倍、3倍と変化すると、それに対応するように、配当値の取り得べき値の可能性も2倍、3倍と変化するのである。プレイヤーによってあらかじめ選択された入賞ラインの数が多いほどボーナスゲームにおける配当値も大きくなるようにすることによって、プレイヤーは入賞ラインの数を大きくさせることを試みる傾向が強くなる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0021】

また、本発明の遊技プログラムは、通常ゲーム、および前記通常ゲームよりもプレイヤーに有利となる可能性が高いボーナスゲームを、コンピュータによって実行、提供するための遊技プログラムであって、遊技機表示部の複数の表示領域にそれぞれシンボルを表示する処理と、遊技開始にともない、前記複数の表示領域で停止状態にあった前記シンボルを、ボーナスシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、または前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行なう処理と、ゲーム状態が前記通常ゲームである場合、少なくとも一つの前記ボーナスシンボルが、前記ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件を満たして前記停止表示される、あるいは停止表示されたかどうかを判定する処理と、前記判定の結果、前記条件が満たされる、あるいは満たされた場合、前記ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を演算する処理と、前記演算の結果を前記ボーナスゲームの開始前に前記遊技機表示部に表示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読み取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

【0022】

このように、上記の条件が満たされる、あるいは満たされた場合、ボーナスゲームでの配当として、プレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、ボーナスゲームの開始前に表示するので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値を事前に知ることができる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0023】**【発明の実施の形態】****(実施の形態1)**

実施の形態1に係る遊技機は、通常ゲーム、および通常ゲームよりもプレイヤーに有利となる可能性が高いボーナスゲームを行なう。そして、ゲーム状態が通常ゲームである場合、少なくとも一つのボーナスシンボルが表示部に停止表示さ

れることによって、ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件が満たさ
れる、あるいは満たされた場合、ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付
与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、ボーナスゲームの開始前に表示す
る。

【0024】

ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件とは、実施の形態1では、
「モグラの巣」が描かれたシンボルが、5つのリールを有する表示部に3つ停止
表示されていることである。すなわち、図6に示すように、第1リール71～第
5リール75までのすべてのリールが停止したときに、モグラの巣が描かれたシ
ンボル81～83の3つ出現していた場合に、次のゲームからボーナスゲームが
開始されるのである。なお、内部抽選により当選する役を事前に決定する場合は
、実際にリールが停止する前に上記の条件が満たされていることが明らかとなっ
ている。

【0025】

また、実施の形態1では、図6に示すように、「モグラの巣」のそれぞれのシ
ンボルに、ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取
り得べき値の可能性を表示する。図6では、シンボル81は「30」、シンボル
82は「50」、シンボル83は「100」と表示する。これらの配当値は、例
えば、メダルの獲得枚数がそれぞれ30枚、50枚、100枚であることを意味
している。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当
値を事前に知ることができる。

【0026】

また、本発明は、シンボルを表示することができるすべての装置（ゲームを行
なう装置）に適用可能である。ここでは、複数種類のシンボルを列方向（行方向
であってもよい）に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示し
ているシンボルを停止表示することができる遊技機を例にとって説明する。シ
ンボルを変動表示する部分には、機械的な回胴（リール）を用いてもよいし、液晶
画面等に画像としてシンボルを変動表示するビデオリールを用いてもよい。また
、パチンコホールで採用されているスロットマシンのように、プレイヤーが自ら

の意思でストップボタンを操作して各回胴（リール）の停止タイミングおよび停止順序を決めることができる遊技機だけでなく、パチンコ機やカジノで採用されているスロットマシーンのように、プレイヤーの意志とは関係なく各リールが自動的に順次停止する遊技機にも適用可能である。実施の形態1では、ビデオスロットマシーンに本発明を適用した例を述べる。

【0027】

また、実施の形態1では、遊技用有価物として、メダルを例にとって説明するが、本発明は、これに限定する趣旨ではなく、パチンコ玉その他の遊技価値を与えるすべての媒体が該当する。本発明は、通常ゲームとボーナスゲームとの双方が存在するすべての遊技機に適用することができる。通常ゲームとボーナスゲームとの双方が存在すれば、例えば、カードゲームを行なう遊技機にも適用可能である。

【0028】

図1において、遊技機1は、筐体2と、この筐体2の前面に開閉自在に取り付けられる前面パネル3とから構成される。前面パネル3の背後には、液晶パネルまたはCRT（Cathode-Ray Tube）により構成され、例えば5列にシンボルを表示するシンボル表示部7が設けられている。実施の形態1では、ビデオリール方式を探っており、プログラムを実行させることによって、シンボル表示部7には5つのリールが表示される。

【0029】

すなわち、図5～図7に示すように、シンボル表示部7は、列方向（遊技機の上下方向）にシンボルを変動表示および停止表示させるリールを5つ有している。具体的には、第1リール71、第2リール72、第3リール73、第4リール74、そして第5リール75である。各リールによって種々のシンボルを変動表示または停止表示することが可能である。

【0030】

シンボル表示部7は、「モグラの巣」が描かれたボーナスシンボル、ワイルドシンボルおよびその他の各種のシンボルを含んでいる。そして、上記のように、複数種類のシンボルを列方向に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、

変動表示しているシンボルを停止表示する。

【0031】

また、筐体2の前面にはメダル投入口10と、投入したメダルが詰まった等の場合に、メダルを返却するメダル返却ボタン10aとが設けられている。スタートレバー11は、シンボル表示部7の回転表示（変動表示）を開始させる操作を行なうレバーである。

【0032】

この遊技機1によるゲームは、プレイヤーがBET操作によって有効な入賞ラインを特定することによって開始される。入賞ラインとは、所定のシンボルの組み合わせがその上に配列したときに入賞が成立するラインである。入賞ラインは、例えば、横中央ライン、横上下ライン、および斜めラインなど複数の設定が可能となっている。また、BET操作は、後述するメダル投入口10にメダルを投入するか、または貯留メダル投入ボタン21によって貯留しているメダルをBETすることによって行われる。また、これらのBET操作を併用することによってもBETは可能となっている。

【0033】

ここで、上記のように、入賞ラインがゲーム開始時に予め設定される場合だけでなく、所定のシンボルの配列により、入賞が判断されてもよい。例えば、実施の形態1では、3つのボーナスシンボルが、シンボル表示部7におけるいずれかの3つの領域に表示されたときにボーナスゲームに入賞させる。このように、入賞ラインに関わらず、所定のシンボルの配列に基づき入賞が判断される場合には、予め入賞ラインが一定のものに設定される場合に比べ、入賞成立の自由度を高め、さらにプレイヤーの期待感を高めることができる。

【0034】

プレイヤーによるBET操作によって入賞ラインが特定され、スタートレバー11が操作されると、シンボル表示部7がシンボルを変動表示させる。そして、予め定められた時間が経過すると、シンボル表示部7は、順次変動表示しているシンボルを停止表示する。停止順序は、例えば、シンボル表示部7に向かって左から順に停止する。停止の際には、例えば、0.5秒の時間間隔をもって停止す

る。この停止時にいずれかの入賞ライン上に所定のシンボルの組み合わせが表示されると、そのシンボルの組み合わせに応じた入賞が得られる。

【0035】

また、前面パネル3の下方には、メダル払い出し口15とメダル受皿16とが設けられ、前面パネル3の上方には、ゲームの演出のために駆動する遊技演出表示器17が設けられている。遊技演出表示器17は、例えば、LCD (Liquid Crystal Device) または各種ランプ類から構成される。実施の形態1では、LCDを採用した例を示す。また、前面パネル3の上方には、ボーナスゲーム表示器18が設けられている。ボーナスゲーム表示器18は、LED (Light Emitting Diode) で構成され、プレイヤーに高い遊技価値を付与するボーナス賞の当選または入賞、ゲームの演出、エラー発生時を表示する。スピーカ19は、音声案内、音楽、効果音等を発生させる。なお、ボーナス賞に入賞すると、例えば、勝率が1/3になるような、プレイヤーに有利なゲーム展開となる。

【0036】

前面パネル3に設けられた複数のランプ20は、点灯、消灯、または点滅することによって、メダル投入枚数（またはBETされたクレジット数）に応じて有効化された入賞ラインの表示、入賞の表示などのゲームに関する表示を行なう。また、貯留メダル投入ボタン21は、図示しないメダル貯留装置に貯留（クレジット）されているメダルを所定の枚数だけ使用するボタンであり、貯留メダル投入ボタン22は、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルを最大規定枚数使用するためのボタンである。メダル貯留枚数表示部23は、図示しないメダル貯留装置に貯留されているメダルの枚数を表示する。入賞回数表示部24は、ボーナス賞の入賞の際に入賞回数や残り回数などを表示する。メダル払い出し枚数表示部25は、メダル払い出し枚数などを表示する。メダル貯留枚数表示部23、入賞回数表示部24およびメダル払い出し枚数表示部25は、例えば、LEDで構成されている。精算ボタン26は、貯留されているメダルの精算を行ない、施錠装置27は、回す方向によって、ドアの解錠を行なう。ラベル28には、遊技機1の形式やメーカー名などが記載される。

【0037】

図2は、実施の形態1に係る遊技機の電気的構成を示す図である。図2に示すように、遊技機1は、電気的にメイン基板Aとサブ基板Bとから構成される。メイン基板Aにおいて、CPU30は、ROM31およびRAM32を備え、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM31には、遊技機1の動作を制御する制御プログラムの他、賞群の事前決定（内部抽選）を行なうために使用する賞群抽選テーブルなどが格納されている。これらのCPU30、ROM31およびRAM32は、判定部を構成する。

【0038】

また、CPU30には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路33と、一定の乱数を発生させる乱数発生回路34とが接続されている。CPU30から送出される制御信号は、出力ポート35を介して、メダルの払い出しを行うメダル払い出し装置36と、シンボル表示部7を制御する表示部制御回路37とに出力される。シンボル表示部7および表示部制御回路37は、表示部を構成する。

【0039】

また、メダルの適否を判別するメダル判別装置38、払い出すメダル数をカウントする払い出しメダルカウンタ40、およびリールの回転を開始させるスタートレバー41から出力された信号は、入力ポート43を介してCPU30に入力される。CPU30から出力される信号は、サブ基板Bへの信号送出タイミングを制御する送出タイミング制御回路45からの制御を受けて、データ送出回路46を介してサブ基板Bへ出力される。

【0040】

サブ基板Bでは、データ送出回路46から出力された信号はデータ入力回路47に入力される。データ入力回路47に入力された信号は、CPU48で処理される。CPU48には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路49と、各種プログラムおよび画像データが記録されたROM50と、RAM51とが接続されている。画像に関するデータは、CPU48から画像処理等を行なう表示回路52を介して液晶表示器53に出力される。液晶表示器53では、文字、

静止画、動画等が表示される。また、音声に関するデータは、C P U 4 8 から音声処理等を行なうサウンドL S I 5 4 を介してアンプ回路5 6 に出力される。サウンドL S I 5 4 は、音声R O M 5 5 から必要な音声データを抽出して音声データの処理を行なう。アンプ回路5 6 で増幅等の処理を受けた音声データは、音声の調整を行なう音声調整回路5 7 を介してスピーカ5 8 に出力される。

【0041】

次に、以上のように構成された実施の形態1に係る遊技機の動作について説明する。図3および図4は、実施の形態1に係る遊技機の特徴的な動作を示すフローチャートである。また、図5～図7は、シンボル表示部7における表示例を示す図である。

【0042】

まず、プレイヤーの入力により、通常のゲーム開始操作が行われる（ステップS1）。ここでは、上記のようにプレイヤーによるB E T操作によって入賞ラインが特定され、スタートレバー11が操作される。なお、上記のように、実施の形態1では、入賞ラインがゲーム開始時に予め設定される場合のみならず、ボーナスシンボルの配列により、入賞が判断される。このように、ボーナスシンボルの配列に基づき入賞が判断されるので、予め設定された入賞ラインのみに入賞が関わる場合に比べ、入賞成立の自由度を高め、さらに遊技者の期待感を高めることができる。

【0043】

次に、第1リール71～第5リール75におけるリール帯の停止番号用の乱数値を取得し（ステップS2）、第1リール71～第5リール75の回転が開始される（ステップS3）。このとき、シンボル表示部7は図5のように、各リールの表示領域においてシンボルが回転し、変動している様子を表示する。回転の方向は、例えば、上から下としている。しかし、下から上でもよい。なお、列方向だけでなく、行方向にリールを設け、左から右、または右から左に回転させてもよい。

【0044】

次に、第1リール71～第5リール75の回転を順次停止させる（ステップS

4)。ここでは、第1リール71～第5リール75へ向けて所定の時間間隔をもって順次停止することとする。時間間隔は、例えば、0.5秒とすることができます。次に、通常のゲームの入賞判定およびボーナスシンボルである「モグラの巣」が描かれたシンボルがシンボル表示部7に3つ出現したかどうかを判断する（ステップS5）。「モグラの巣」のシンボルが3つ出現していなかった場合は、ステップS14へ移行する。

【0045】

一方、図6に示すように、「モグラの巣」が描かれたシンボル81～83がシンボル表示部7に3つ出現した場合は、通常ゲームからボーナスゲームへ移行する（ステップS6）。この際、シンボル表示部7に出現した3つの「モグラの巣」が描かれたシンボルと共に表示されている数値が、ボーナスゲームに持ち越される（ステップS7）。すなわち、シンボル表示部7に出現した3つの「モグラの巣」が描かれたシンボルと共に表示されている数値は、次のゲームから始まるボーナスゲームにおいてプレイヤーが獲得する可能性のある配当値なのである。このように、ボーナスシンボルが表示された各表示領域内で、ボーナスシンボルと共に、配当値の取り得べき値の可能性を表示するので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値の大きさを直感的に把握することができる。

【0046】

また、実施の形態1では、このプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性が、複数の独立した値、具体的には、シンボル81は「30」、シンボル82は「50」、シンボル83は「100」というように特定される。このように、配当値の取り得べき値の可能性が、複数の独立した値で特定されるので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値を事前に知ることができる。なお、複数の独立した値で配当値の取り得べき値の可能性を特定するだけでなく、例えば、各モグラの巣のシンボルに、「30～100」というように、ある値幅をもって配当値の取り得べき値の可能性が特定されても良い。

【0047】

次に、プレイヤーは、ボーナスゲーム開始操作を行なう（ステップS8）。この場合においても、プレイヤーはBET操作を行なうが、BET数に応じて、モ

グラの巣と共に描かれている数値が変化する。すなわち、図6ではシンボル81は「30」、シンボル82は「50」、シンボル83は「100」と表示していたが、プレイヤーがBET数を3倍にすると、それに応じて図7に示すようにシンボル81は「90」、シンボル82は「150」、シンボル83は「300」というように変化するのである。

【0048】

このように、BET数が多いほどボーナスゲームにおける配当値も大きくなるようにすることによって、プレイヤーはBET数を大きくさせることを試みる傾向が強くなる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。なお、プレイヤーによってあらかじめ選択された入賞ラインの数に応じて、各ボーナスシンボルと共に表示された配当値の取り得べき値の可能性を変化させても良い。具体的には、図6ではシンボル81は「30」、シンボル82は「50」、シンボル83は「100」と表示していたが、プレイヤーがあらかじめ選択した入賞ラインの数を3倍にすると、それに応じて図7に示すようにシンボル81は「90」、シンボル82は「150」、シンボル83は「300」というように変化させてもよい。このように、プレイヤーによってあらかじめ選択された入賞ラインの数が多いほどボーナスゲームにおける配当値も大きくなるようにすることによって、プレイヤーは入賞ラインの数を大きくさせることを試みる傾向が強くなる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0049】

ステップS8におけるボーナスゲームの開始操作によって、ボーナスゲームが開始され、ボーナスゲーム用の乱数値が取得される（ステップS9）。シンボル表示部7は、図8に示すように、ボーナスゲームの画面を表示する。ここでは、モグラのキャラクター85が、地下に設けられたトンネル86～88のいずれか一つを通って配当値が表示されたゴール89～91に到達するアニメーションが表示される。すなわち、モグラのキャラクター85が、地下のトンネル86～88を潜り始める（ステップS10）。トンネル86～88の途中の部分は、ブラ

ックボックスとなっており、トンネル86～88の途中がどうなっているのかはプレイヤーには分からぬようになっている。

【0050】

モグラのキャラクター85が、ゴール89～91のいずれか一つに到達したら（ステップS11）プレイヤーが獲得する配当値が確定する。すなわち、プレイヤーは、「90」、「150」、または「300」のうち、いずれか一つの配当を獲得する。そして、ボーナスゲームの配当を表示し（ステップS12）、ボーナスゲームから通常ゲームへ移行する（ステップS13）。次に、図3において、WINがあればクレジットにその分を加算して（ステップS14）、リターンとなる。

【0051】

以上のように、実施の形態1に係る遊技機によれば、ボーナスゲーム開始前に、プレイヤーがボーナスゲームで獲得しうる配当値が表示されるので、ボーナスゲームに対するプレイヤーの期待感を高めることが可能となる。

【0052】

（実施の形態2）

次に、実施の形態2に係る遊技機について説明する。実施の形態2では、遊技機の構成は実施の形態1と同様である。実施の形態2では、ボーナスシンボルは、「ハンマー」が描かれたシンボルとする。図12に示すように、シンボル表示部7にボーナスシンボルとしての「ハンマー」が3つ停止表示されると、ボーナスゲームが開始される。「ハンマー」のシンボルには異なる複数種類の色が付されている。ここでは、金色のハンマーのシンボル100、赤色のハンマーのシンボル101および102の2種類のハンマーのシンボルを用いるものとする。金色のハンマーのシンボル100は、プレイヤーが獲得した配当値を2倍する機能を有している。一方、赤色のハンマーのシンボル101および102は配当値を1倍とする。すなわち、赤色のハンマーのシンボルは、配当値に変化を与える機能を有していない。金色または赤色のハンマーのシンボルは、内部抽選によってシンボル表示部7における表示のされ方が決まる。従って、金色のハンマーのシンボルが3つ表示されることもあれば、赤色のハンマーのシンボルが3つ表示さ

されることもある。

【0053】

次に、実施の形態2に係る遊技機の動作について説明する。図9～図11は、実施の形態2に係る遊技機の特徴的な動作を示すフローチャートである。また、図12～図14は、シンボル表示部7における表示例を示す図である。

【0054】

図9において、まず、プレイヤーの入力により、通常のゲーム開始操作が行われる（ステップT1）。ここでは、上記のようにプレイヤーによるBET操作によって入賞ラインが特定され、スタートレバー11が操作される。なお、実施の形態1と同様に、実施の形態2でも、入賞ラインがゲーム開始時に予め設定される場合のみならず、ボーナスシンボルの配列により、入賞が判断される。このように、ボーナスシンボルの配列に基づき入賞が判断されるので、予め設定された入賞ラインのみに入賞が関わる場合に比べ、入賞成立の自由度を高め、さらに遊技者の期待感を高めることができる。

【0055】

次に、第1リール71～第5リール75におけるリール帯の停止番号用の乱数値を取得し（ステップT2）、第1リール71～第5リール75の回転が開始される（ステップT3）。このとき、シンボル表示部7は図5のように、各リールの表示領域においてシンボルが回転し、変動している様子を表示する。回転の方向は、例えば、上から下としている。しかし、下から上でもよい。なお、列方向だけでなく、行方向にリールを設け、左から右、または右から左に回転させてもよい。

【0056】

次に、第1リール71～第5リール75の回転を順次停止させる（ステップT4）。ここでは、第1リール71～第5リール75へ向けて所定の時間間隔をもって順次停止することとする。時間間隔は、例えば、0.5秒とすることができる。次に、通常のゲームの入賞判定およびボーナスシンボルとしての「ハンマー」のシンボルが3つ揃っているかどうかを判断する（ステップT5）。「ハンマー」のシンボルが3つ揃っていない場合は、ステップT2へ移行する。

【0057】

一方、「ハンマー」のシンボルが3つ揃っていた場合は、図10に示すように、通常ゲームからボーナスゲームへ移行し（ステップT6）、揃った3つのハンマーの組み合わせをボーナスゲームへ持ち越す（ステップT7）。すなわち、図12では、金色のハンマーのシンボル100が1つと、赤色のハンマーのシンボル101および102が2つが出現し、3つのボーナスシンボルが揃っている。

【0058】

ボーナスゲームへ移行すると、シンボル表示部7は、図13に示すような画面を表示する。図13では、地表面に開いたモグラのトンネルの出口として、穴105～113が9個描かれている。プレイヤーは、金色のハンマーのシンボル100、赤色のハンマーのシンボル101および102をそれぞれ選択して、穴105～113のいずれかにセットする。図13では、金色のハンマーのシンボル100を、穴109にセットし、赤色のハンマーのシンボル101および102を穴108と穴112にそれぞれセットした例を示している。

【0059】

なお、実施の形態2に係る遊技機1は、シンボル表示部7にタッチパネルを有している。プレイヤーは画面をタッチすることによってハンマーを選択し、その選択したハンマーをセットする穴105～113を選択することができる。その他、ポインティングデバイスやカーソル等、画面選択する際の各種の手法を採ることができる。

【0060】

次に、図11に示すように、モグラのキャラクターがどの穴105～113から出現するかについての乱数値を取得する（ステップT9）。そして、モグラを出現させる（ステップT10）。モグラが赤色のハンマーがセットされた穴108または112から出現したかどうかを判断し（ステップT11）、赤色のハンマーがセットされた穴108または112から出現しなかった場合は、ステップT14へ移行する。

【0061】

一方、モグラが赤色のハンマーがセットされた穴から出現した場合は、図14

における穴112において、その赤色のハンマーでモグラを叩くアニメーションを表示する（ステップT12）。そして、配当値を表示する（ステップT13）。図14では、穴112における配当値は「20」となっている。次に、モグラが金色のハンマーがセットされた穴109から出現したかどうかを判断する（ステップT14）。モグラが金色のハンマーがセットされた穴109から出現しなかった場合は、ステップT17へ移行する。一方、モグラが金色のハンマーがセットされた穴109から出現した場合は、図14における穴109において、その金色のハンマーでモグラを叩くアニメーションを表示する（ステップT15）。ここで、金色のハンマーには配当値を2倍にする機能があるため、穴109における配当値を2倍する表示を行なう（ステップT16）。ここでは、乗算演算子として、「×」を用いているが、加算演算子「+」を用いて表現しても良い。このように、配当値の取り得べき値の可能性が、加算または乗算演算子を用いた値表記で定義されるので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値の大きさを容易に予想することが可能となる。

【0062】

なお、図14において、赤色のハンマーがセットされた穴108からはモグラは出現せず、ハンマーがセットされていない穴105から一匹のモグラが出現している。この場合は、プレイヤーは配当を得ることができない。

【0063】

次に、モグラはすべて出現したかどうかを判断し（ステップT17）、モグラがすべて出現していない場合は、ステップT9へ移行する。一方、モグラがすべて出現した場合は、ボーナスゲームの配当を表示し（ステップT18）、ボーナスゲームから通常ゲームへ移行する（ステップT19）。

【0064】

次に、図9に示すように、WINがあればクレジットに加算して（ステップT20）、リターンとなる。

【0065】

以上のように、実施の形態2に係る遊技機によれば、ボーナスシンボルである金色のハンマーのシンボル自体に配当値を倍にする機能を持たせているので、金

色のハンマーが出現してボーナスゲームに移行し、金色のハンマーでモグラを叩くことが出来れば配当値が倍となる。これにより、ボーナスゲームに対するプレイヤーの期待感を高めることが可能となる。

【0066】

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータに制御プログラムを実行させることにより行なわれる。すなわち、この制御プログラムは、通常ゲーム、および前記通常ゲームよりもプレイヤーに有利となる可能性が高いボーナスゲームを、コンピュータによって実行、提供するための遊技プログラムであって、遊技機表示部の複数の表示領域にそれぞれシンボルを表示する処理と、遊技開始にともない、前記複数の表示領域で停止状態にあった前記シンボルを、ボーナスシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、または前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行なう処理と、ゲーム状態が前記通常ゲームである場合、少なくとも一つの前記ボーナスシンボルが、前記ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件を満たして前記停止表示される、あるいは停止表示されたかどうかを判定する処理と、前記判定の結果、前記条件が満たされる、あるいは満たされた場合、前記ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を演算する処理と、前記演算の結果を前記ボーナスゲームの開始前に前記遊技機表示部に表示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

【0067】

このように、上記の条件が満たされる、あるいは満たされた場合、ボーナスゲームでの配当として、プレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、ボーナスゲームの開始前に表示するので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値を事前に知ることができる。これにより、プレイヤーは、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【0068】

上記のプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で

入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0069】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明の遊技機は、通常ゲーム、および前記通常ゲームよりもプレイヤーに有利となる可能性が高いボーナスゲームを行なう遊技機であって、遊技開始にともない、複数の表示領域で停止状態にあった複数のシンボルを、ボーナスシンボルを含む種々のシンボルに絶えず変化させて表示する変動表示、または前記変動表示しているシンボルを前記各表示領域で再び停止して表示する停止表示の各表示を行ない得る表示部と、ゲーム状態が前記通常ゲームである場合、少なくとも一つの前記ボーナスシンボルが、前記ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件を満たして前記表示部で停止表示される、あるいは停止表示されたかどうかを判定する判定部とを備え、前記表示部は、前記条件が満たされる、あるいは満たされた場合、前記ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、前記ボーナスゲームの開始前に表示することを特徴としている。

【0070】

このように、上記の条件が満たされる、あるいは満たされた場合、ボーナスゲームでの配当として、プレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、ボーナスゲームの開始前に表示するので、プレイヤーは、ボーナスゲームにおいて獲得し得る配当値を事前に知ることができる。これにより、プレイヤーは

、ボーナスゲームに対する期待感を高め、より強い好奇心を持つようになる。その結果、プレイヤーのゲームに対する興味を掻き立てることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

実施の形態 1 に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

【図 2】

実施の形態 1 に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

【図 3】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 4】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 5】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図 6】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図 7】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図 8】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図 9】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 10】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 11】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 12】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図 13】

シンボル表示部の表示例を示す図である。

【図14】

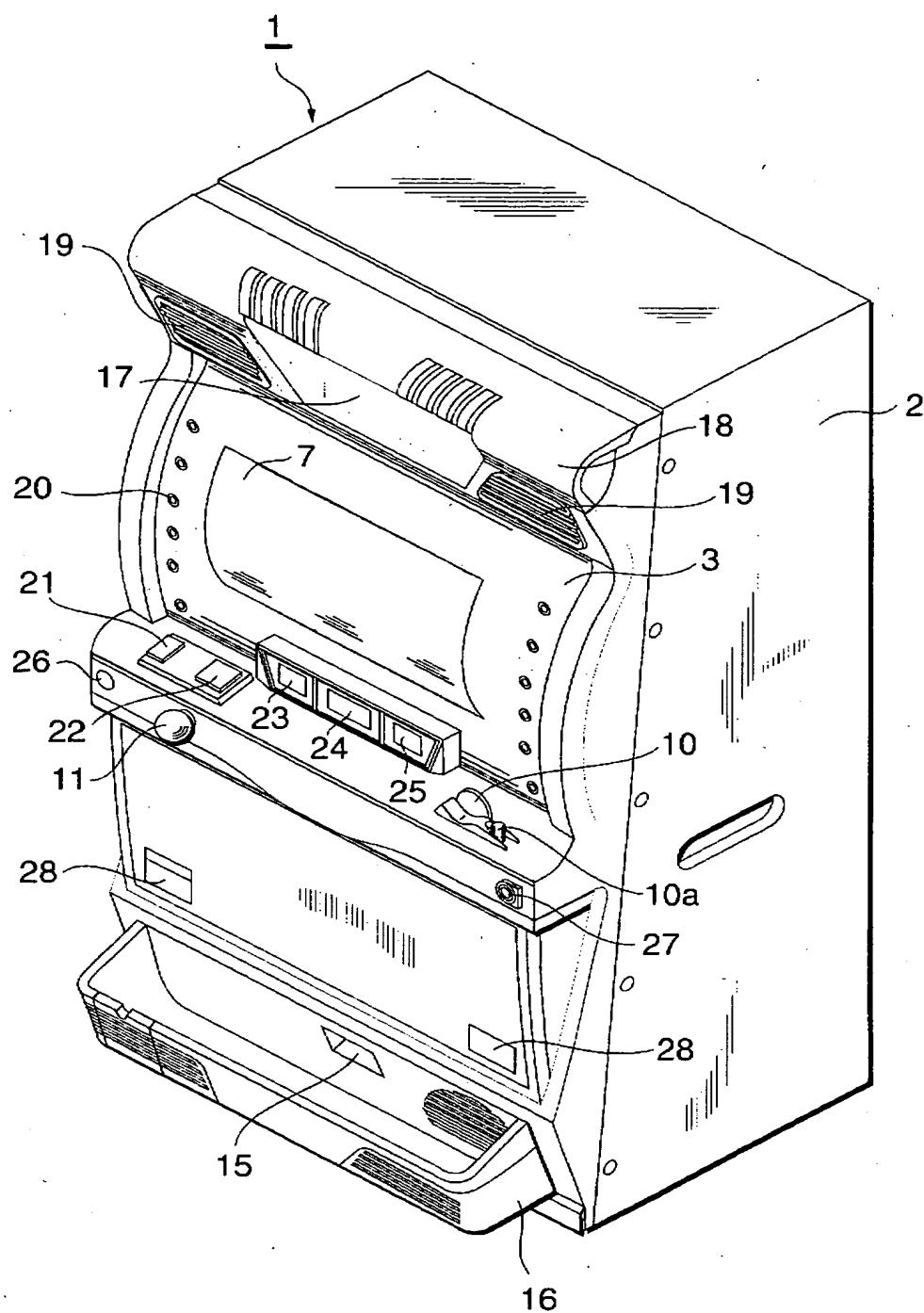
シンボル表示部の表示例を示す図である。

【符号の説明】

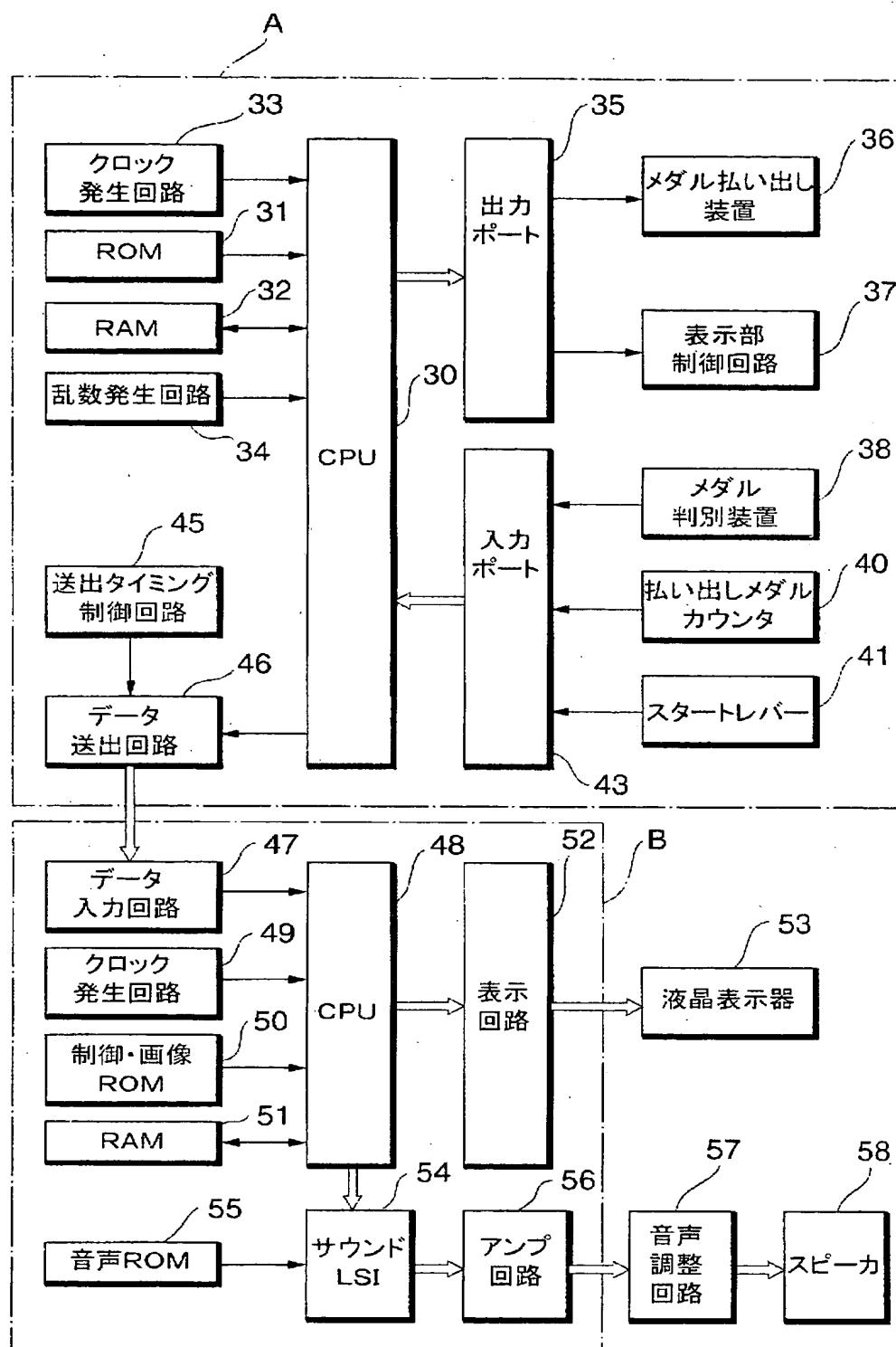
1…遊技機、7…シンボル表示部、30…CPU、31…ROM、32…RAM、81～83…ボーナスシンボル、100～102…ボーナスシンボル

【書類名】 図面

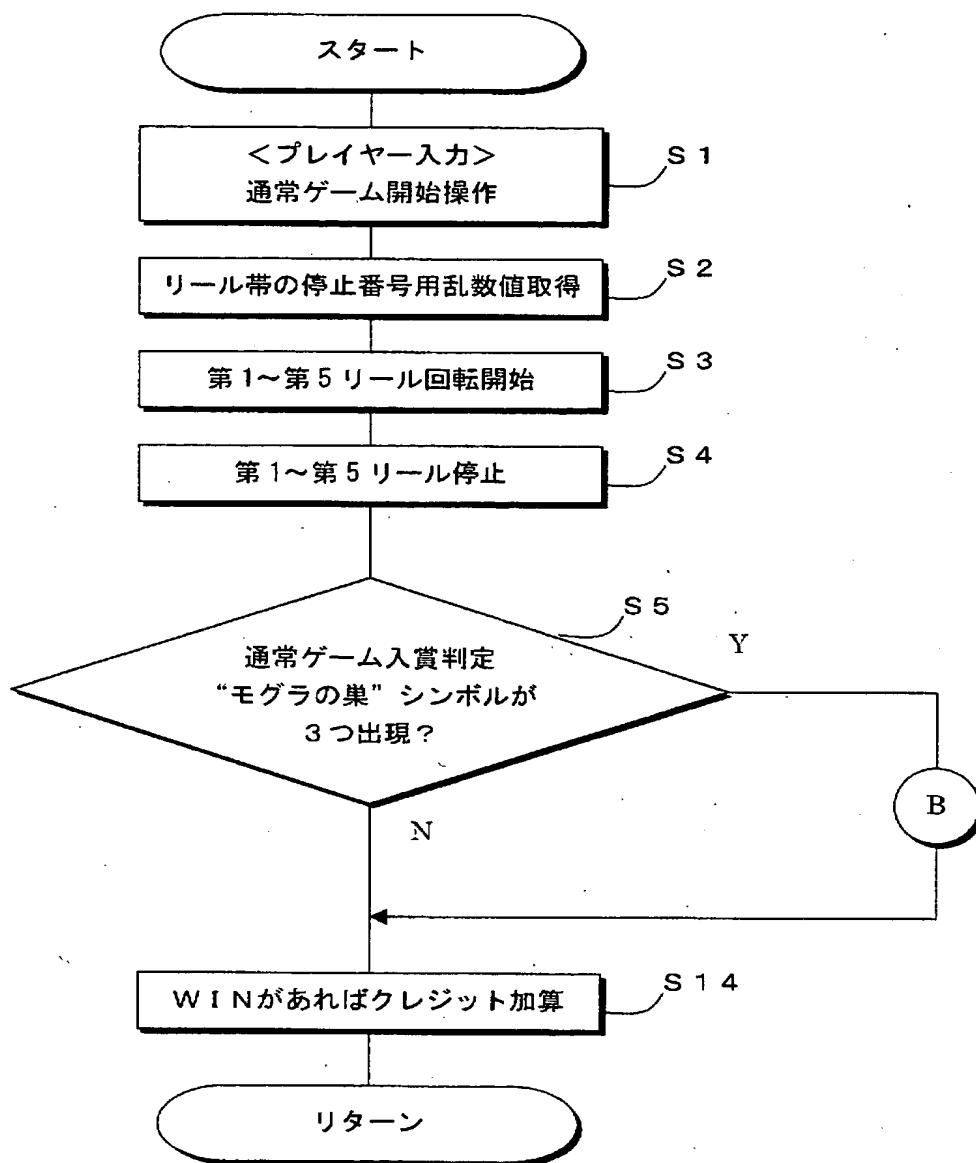
【図1】



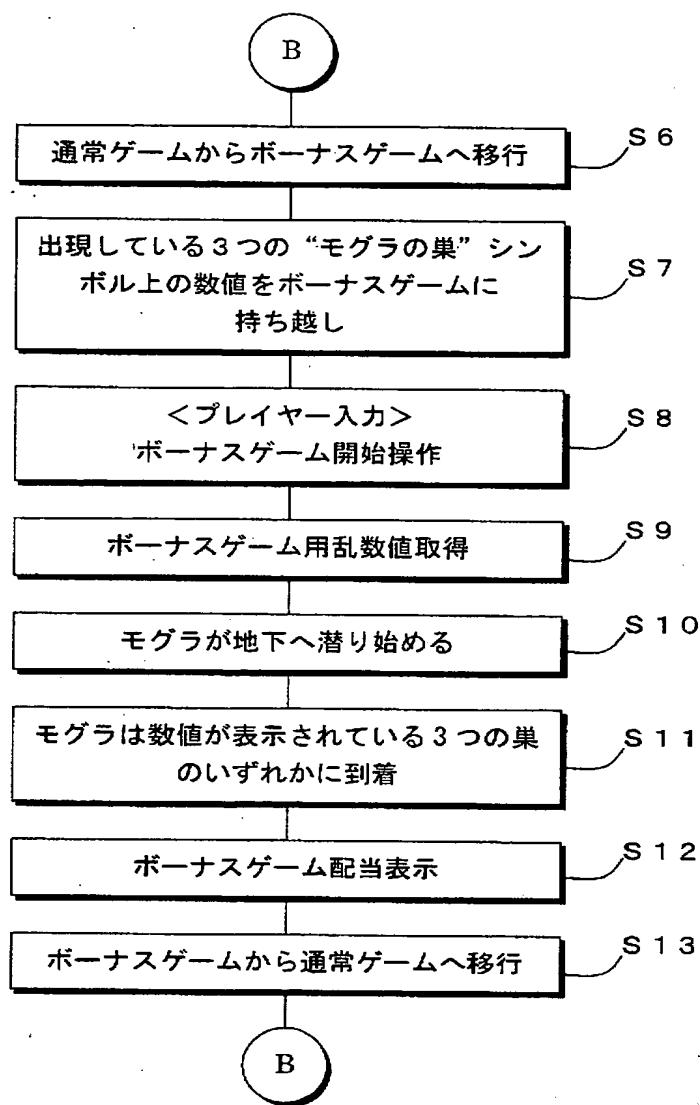
【図2】



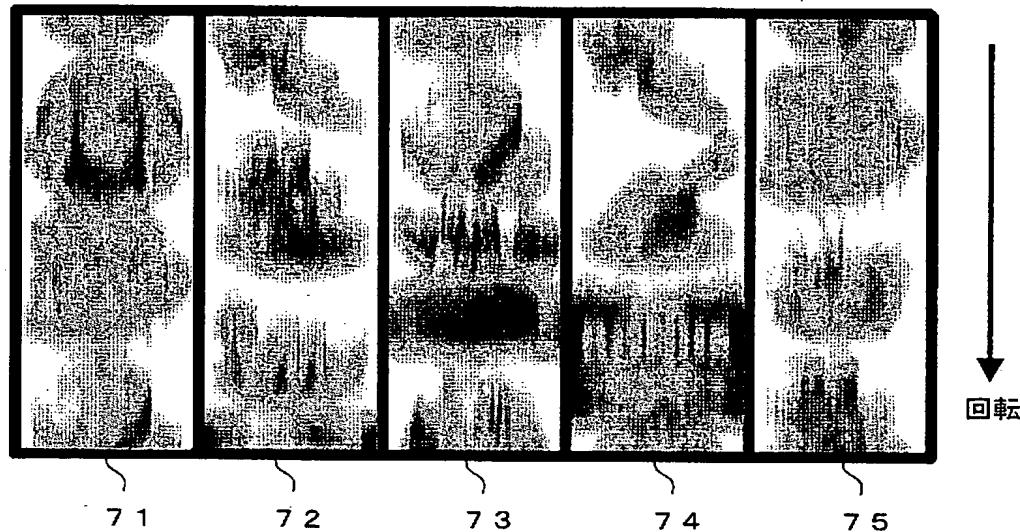
【図3】



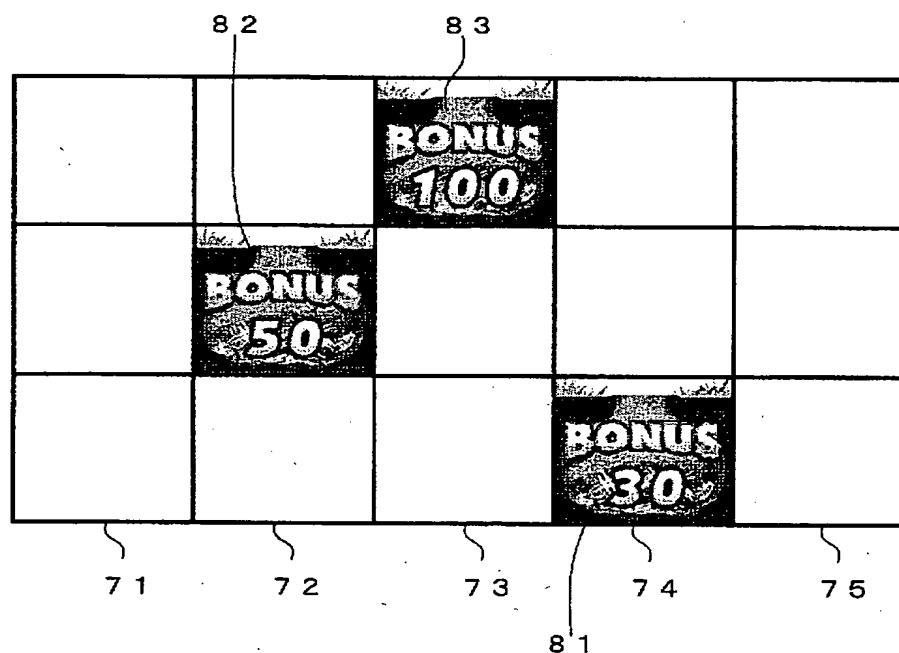
【図4】



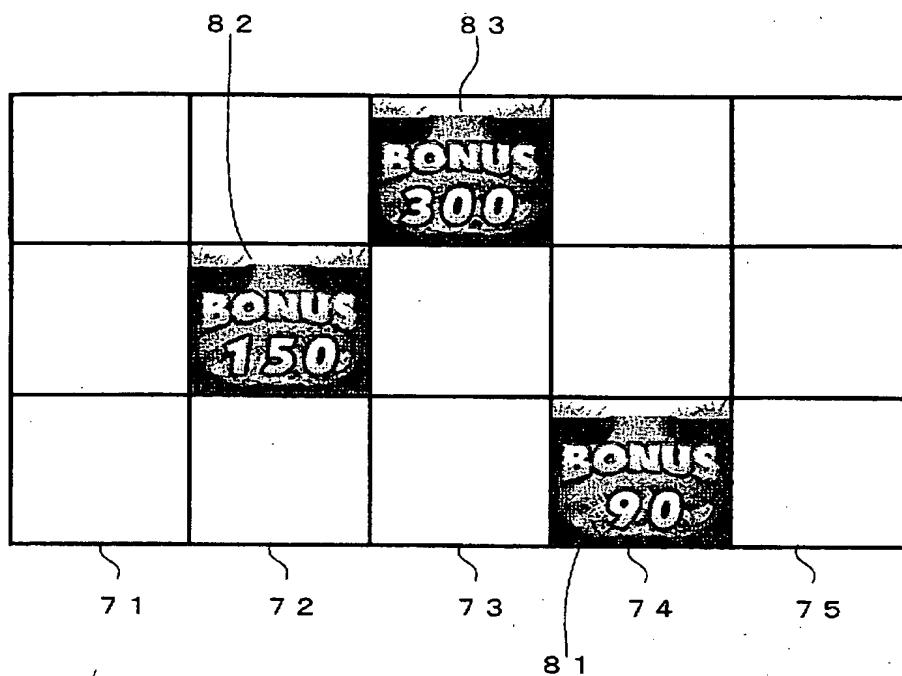
【図5】



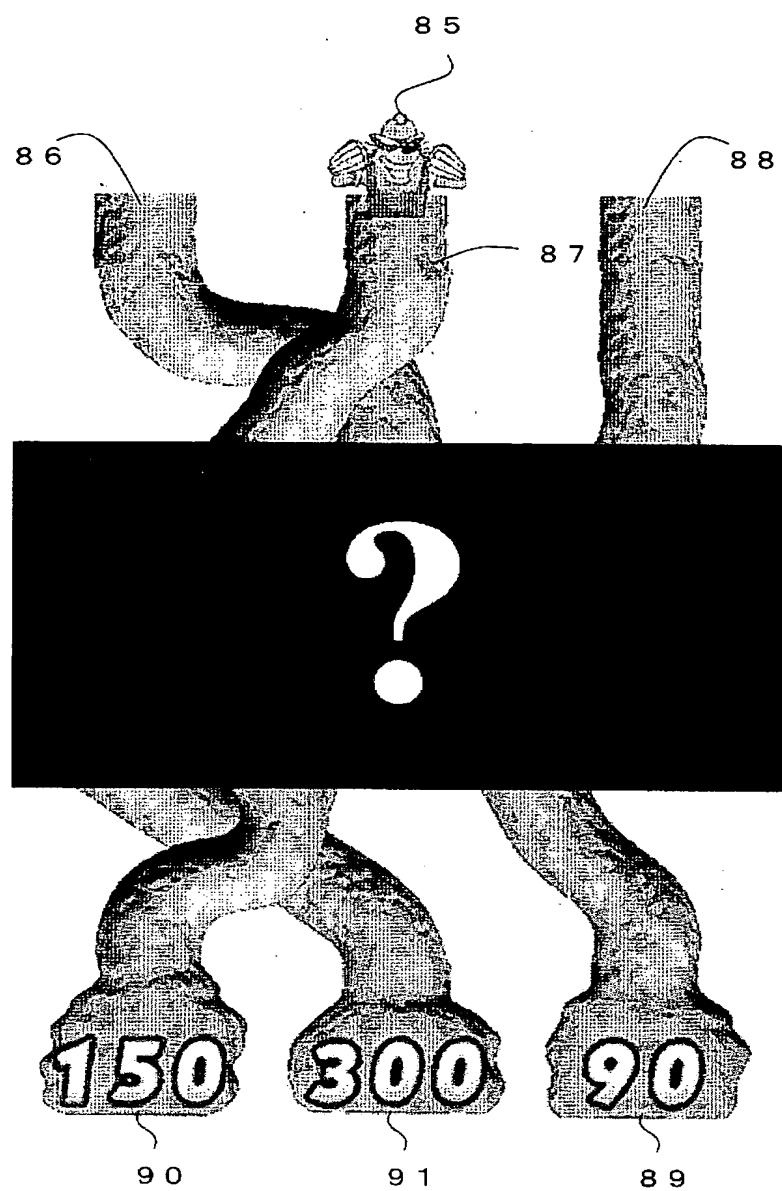
【図6】



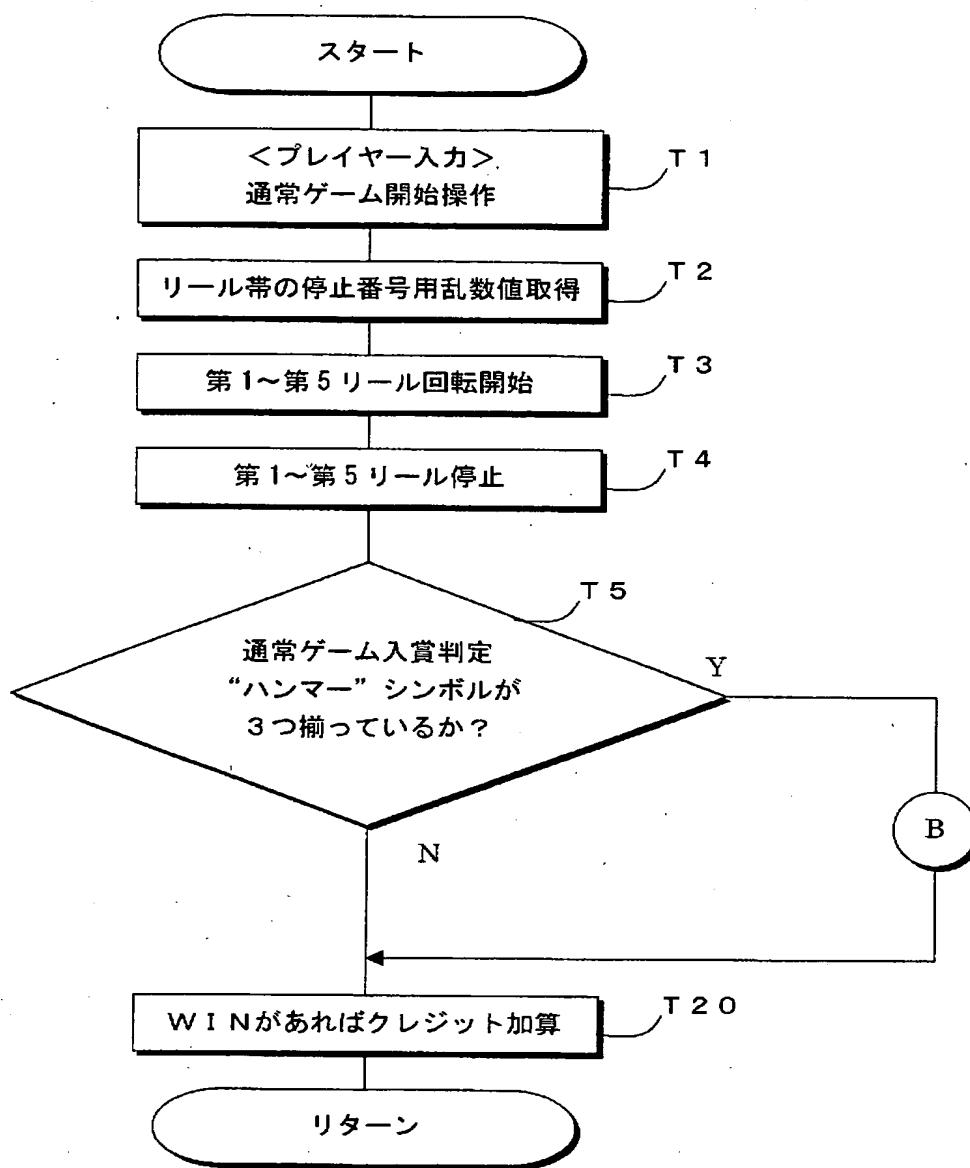
【図7】



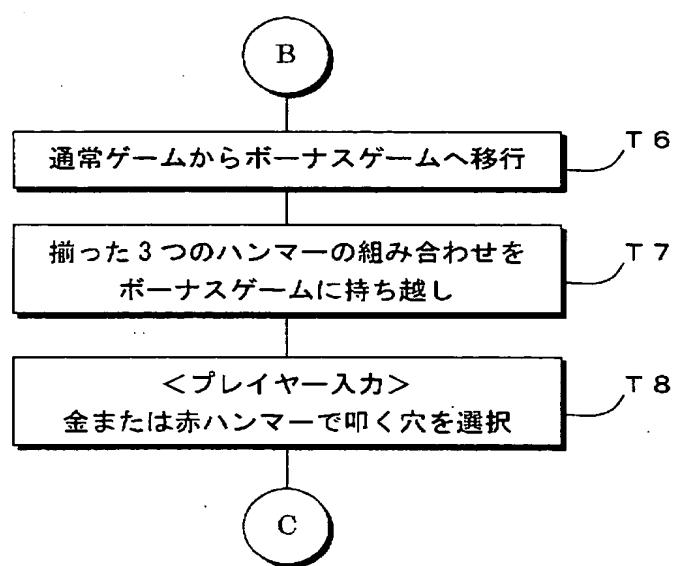
【図8】



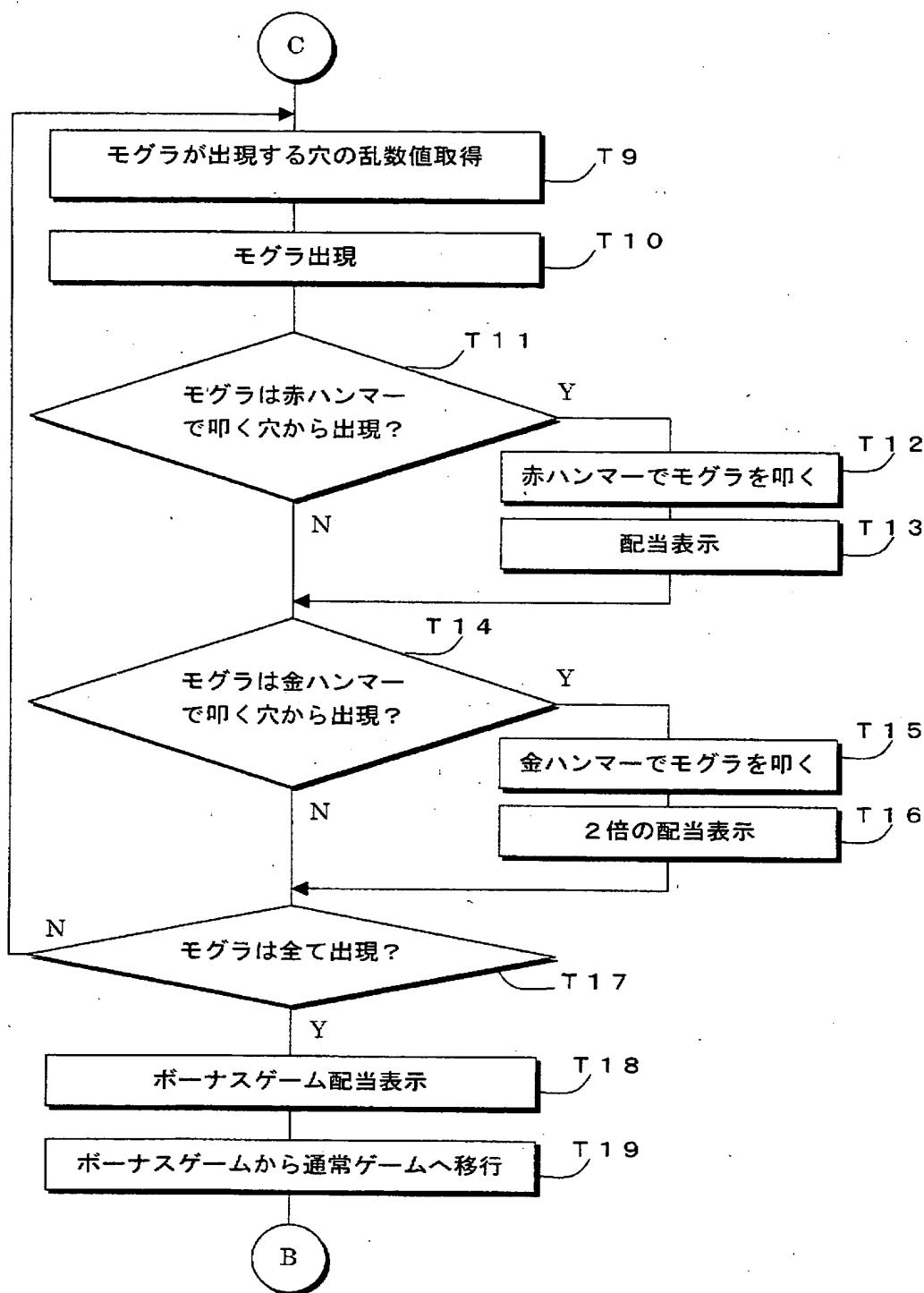
【図9】



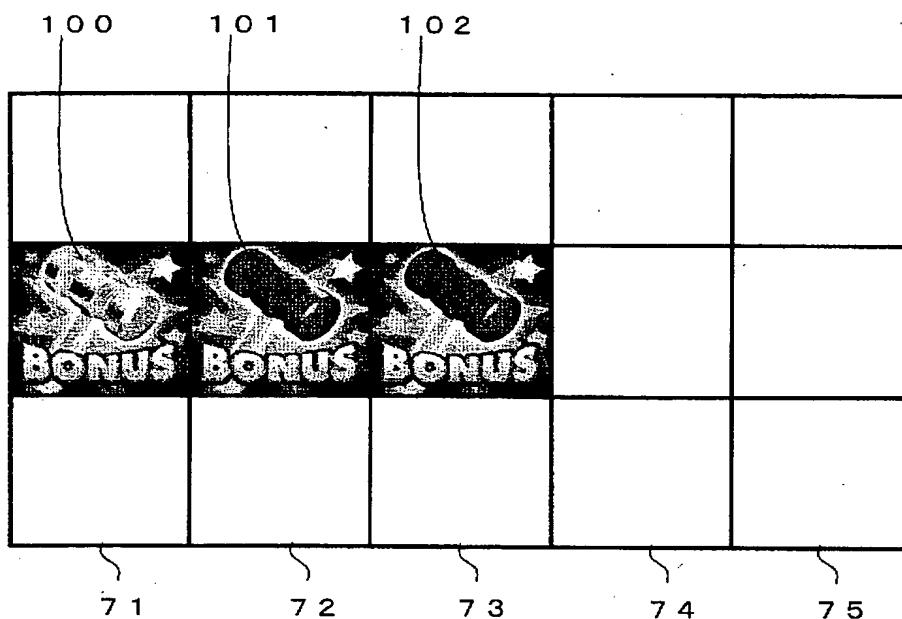
【図10】



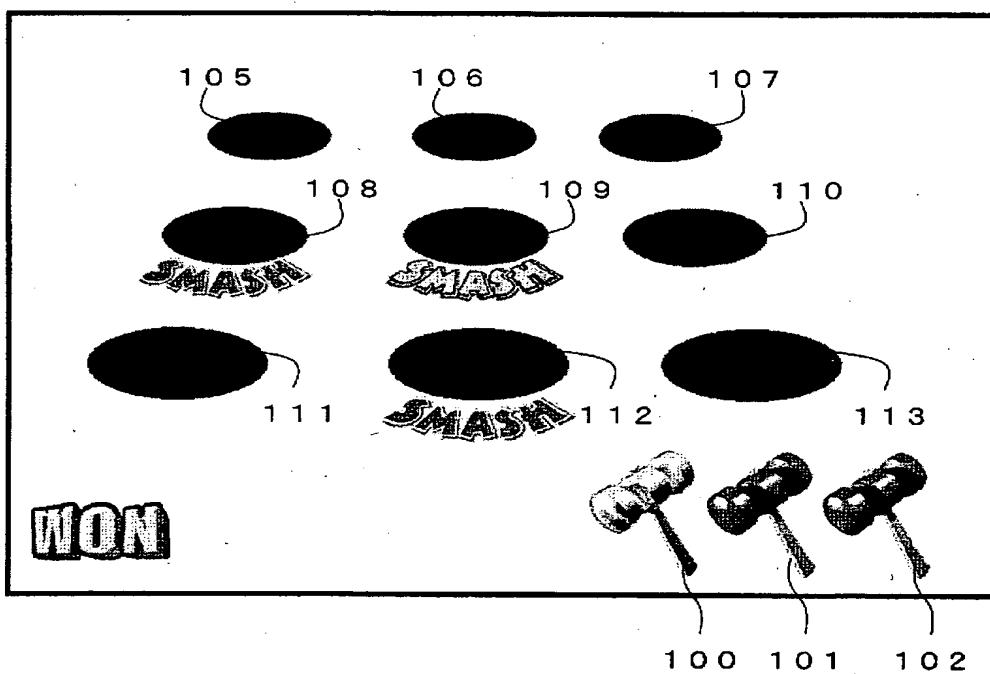
【図11】



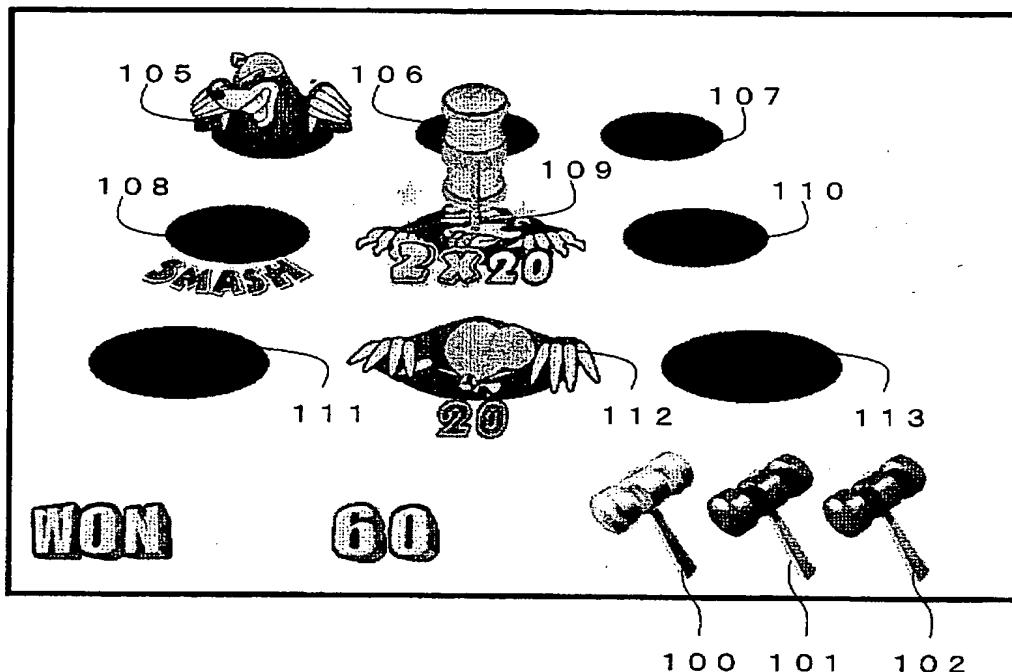
【図12】



【図13】



【図14】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ボーナスゲームの開始前に、ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を表示することによって、プレイヤーの好奇心をより強く掻き立てること。

【解決手段】 ゲーム状態が通常ゲームである場合、少なくとも一つのボーナスシンボルが、ボーナスゲームを開始するために必要とされる条件を満たして表示部で停止表示される、あるいは停止表示されたかどうかを判定する。上記の条件が満たされる、あるいは満たされた場合、ボーナスゲームでの配当としてプレイヤーに付与され得る配当値の取り得べき値の可能性を、ボーナスゲームの開始前に表示する。

【選択図】 図4

特願2002-353209

出願人履歴情報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 2002年 8月26日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号
氏 名 コナミ株式会社